

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 誌転載



中山雄雄氏

副会長退任を正式発表

セガ社、中山雄雄氏の

キョクイチなどの会長に就任予定

六月二十九日付で代表取締役副会長を退任、セガ社の名誉顧問になると、中山雄雄氏は正式に発表した。副社長に鈴木久司氏と広瀬慎彦氏は代表権がなく、セガ社の異動は追って報道の予定。中山氏はセガグループのキョクイチ会長、(株)セガトイズの会長に就任する予定。

中山氏は五十九年に千葉大文学部修了。六八年にセガに就職し、セガの異動は追って報道の予定。中山氏はセガグループのキョクイチ会長、(株)セガトイズの会長に就任する予定。

長。六十七歳。

中山氏は五十九年に千葉大文学部修了。六八年にセガに就職し、セガの異動は追って報道の予定。中山氏はセガグループのキョクイチ会長、(株)セガトイズの会長に就任する予定。

中山氏は五十九年に千葉大文学部修了。六八年にセガに就職し、セガの異動は追って報道の予定。中山氏はセガグループのキョクイチ会長、(株)セガトイズの会長に就任する予定。

中山氏は五十九年に千葉大文学部修了。六八年にセガに就職し、セガの異動は追って報道の予定。中山氏はセガグループのキョクイチ会長、(株)セガトイズの会長に就任する予定。

中山氏は五十九年に千葉大文学部修了。六八年にセガに就職し、セガの異動は追って報道の予定。中山氏はセガグループのキョクイチ会長、(株)セガトイズの会長に就任する予定。

中山氏は五十九年に千葉大文学部修了。六八年にセガに就職し、セガの異動は追って報道の予定。中山氏はセガグループのキョクイチ会長、(株)セガトイズの会長に就任する予定。

中山氏は五十九年に千葉大文学部修了。六八年にセガに就職し、セガの異動は追って報道の予定。中山氏はセガグループのキョクイチ会長、(株)セガトイズの会長に就任する予定。

中山氏は五十九年に千葉大文学部修了。六八年にセガに就職し、セガの異動は追って報道の予定。中山氏はセガグループのキョクイチ会長、(株)セガトイズの会長に就任する予定。

任天堂、次世代機「ドルフィン」 来年末出荷へ

DVD供給で松下電器と提携

記者発表した。任天堂の次世代機「ドルフィン」のCPUについては、米国IBM社が「パワースタックG3」を採用する。動作周波数は四百メガヘルツで、これはアップル社「パワーマックG3」の速度と同じになる。IBM社は、CPU開発と納入に、十億ドル規模の契約としている。画像処理用では、米国のアテックス社と契約し、フルカラムのシステムLSIを使用する。動作周波数は二百メガヘルツで、CD画像処理を行う。メモリーユニットは高速DRAMテクノロジを採用する。メモリバスバンド幅は毎秒三・二ギガバイト。ゲームソフトなどのデータには、松下電器のDVDを採用するが、これには強力なコピー防止技術が施される。この技術が施されると、これらを基本とする家庭用専用機「ドルフィン」は任天堂が展開する。次にゲーム機とデジタルAV機器の融合商品(名称未定)を松下電器が進める。さらに両社の技術を

融合したデジタルプラットフォーム「X-21」を開発する。発表会で松下電器の森下社長は、両社は二十一世紀のデジタルネットワーク社会に向けて「デジタル社会に相対する」力に合うことで合意したと述べた。「デジタルネットワーク技術の進化に伴いメディアの大容量化が急速に進んでおり、これに対応した新たなソリューションが要求される。松下はDVDフォーラムのコアメンバーとして事業を推進しており、ネットワーク機能を加えたHDD(ハードディスク)・インフラストラクチャーを、社会のインフラと家庭の情報端末をつなぎ、新たなサービス、文化を創造していく」と、文化を創造していく。松下電器は「3DOリアル」を九七年に中止、家庭用TVゲーム機市場から撤退したが、DVD分野の一部としてゲームに参加することになる。任天堂の山内社長は、CD-ROMゲームソフトの無断コピーが欧米で蔓延しており、コピー

対策が進んでいないと指摘した。とくに欧州、中米、南米でひどく、CD-ROMはコピーしやすいため、任天堂ではこのままではいけないと、価格が高いがマスタリングを防止して、改訂版を防止して、任天堂が対応することになる。

任天堂は、低価格でユーザーが楽しめる媒体としてはDVDが最適である、との結論に達したので、包括提携した」と説明した。次世代機の価格は未定だが、出荷は世界同時となる。任天堂はかつてソニーと家庭用の共同開発を進めたことがあるが、CD

相互許諾を発表

コナミと米国MS社

コナミ(本社東京、64)のゲームソフトを、米国MS社(ワシントン州レッドモンド、ビル・ゲイツ会長兼CEO)は五月十一日、両社のゲームソフトを優先的に供給し合うクロスライセンス契約を結んだと発表した。コナミはマイクロソフト社のPCE用ゲームを家庭用に移植し、マイクロソフト社はコナミの家庭用ゲームをPCE用に移植する。コナミは家庭用として「プレイステーション」(PS)用、「ドリームキャスト」(DC)用、「ニンテンドウ64」(N

64)用のゲームソフトを供給してきている。またマイクロソフト社はPCEのゲームソフトを供給している。業務提携に基づくそれぞれの具体的な出荷計画は、今秋以降明らかになる。コナミのCSソフト事業本部長である北上三郎は、「PCEゲーム分野で世界的トップ企業への移行に成功した例は少ないとされている。マイクロソフト社と戦略的に提携することにより、これは家庭用本体がゲーム市場の中心となる。世界的に確固たる地位を確立すること、コナミのゲームがPCE上で広くプレイされることを期待している」と話している。

コナミは、マイクロソフト社と提携することにより、マイクロソフト社のゲーム市場の中心となる。世界的に確固たる地位を確立すること、コナミのゲームがPCE上で広くプレイされることを期待している。

小淵首相も訪れた 永田町ロボコン

ナムコと振興財団が主催

各種競技ロボットを紹介した「永田町ロボコン」が四月十四日、衆議院議事堂で開かれ、これに小淵首相(本誌写真)が、中村雅哉社長(本誌写真)がマイクを介して、永田町ロボコンを祝った。これは国会議員で構成する永田町ロボコン実行委員会が主催したもの。竹山裕(前科学技術庁長官)委員長、鳩山由紀夫委員長代理のほか自民十二名、公明と社民が各一名の二十名が委員となっている。同委員会は「二十一世紀のわが国の使命を科学技術で支える」として、永田町ロボコンを祝った。永田町ロボコンは、小淵首相と中村社長が、永田町ロボコンを祝った。永田町ロボコンは、小淵首相と中村社長が、永田町ロボコンを祝った。



「永田町ロボコン」を観望する小淵首相(右端)と中村社長(中央)

連結で家庭用のみ利益

タイトー、3月期決算

目立つ家庭用マルチ低下

（株）タトリー（本社東京、中村統一社長）は五月十六日、前期決算（単独のみ）を発表。再び減収減益に転じた。九七年三月期以降、連絡決算は作成していない。

九九年三月期の売上高は前年比七・三％減の六百四十八億七千三百円、経常利益は四八・五％減の十三億千八百万円、当期利益は五三・八％減の十億千八百万円となった。部門別売上高は、業務用A M機が一八・四％減の八十一億七千二百万円、業務用カラオケが三二・六％減の十三億八千八百万円、家庭用ゲームソフトが三三・八％増の六十三億九千七百円、メディアボックスの「メデアイアボックス」の「メデアイア」が六七・九％減の四億七千三百万円、オペレーション収入（カラオケレンタルも含む）が六七・七％減の四億七十一億三千万円、その他が一・四％増の十三億八千八百万円。

輸出は業務用A M機が

カプコン、3月期決算

直営店を積極的に展開

懶カブコン(本社大阪、百万円)「その他」には、辻本憲三社長は(五月二十一日)前期決算は(単独、連結とも)を発表、減収ながらも大幅に回復した。九九年三月(単独)の売上高は前年比三五・五%減の三百一十二億五十六百万円、経常利益は七・七%減の十七億七百万円、当期利益は十三億九千五百万円(前年は約百三十四億円の損失)だった。部門別売上高は、業務用が五三・五%減の四十八億七千四百万円、家庭用が二九・三%減の百六十六億六千八百万円、レンタル収入が二六・六%減の十四億九千四百万円、オペレーション収入が七一%増の四十四億三千四百万円、その他が五八・%減の二十七億八千四百

百万円「その他」には、映画事業収入十一億六千万円、ロイヤリティ収入四億四千七百万円が含まれている。パチンコ用機器は今期にずれ込んだ。輸出は業務用に五四・〇%減の十二億七千五百万円、家庭用が三六・六%増の四十八億七百万円、その他が五八・六%減の十四億二千四百万円。計七十五億七百万円で輸出比率は、前年の一六・六%から二四・八%へと増やした。

売上高構成比は、業務用一六・一%、家庭用五五・一%、レンタル収入四・九%、オペレーション収入一四・七%、その他九・二%。

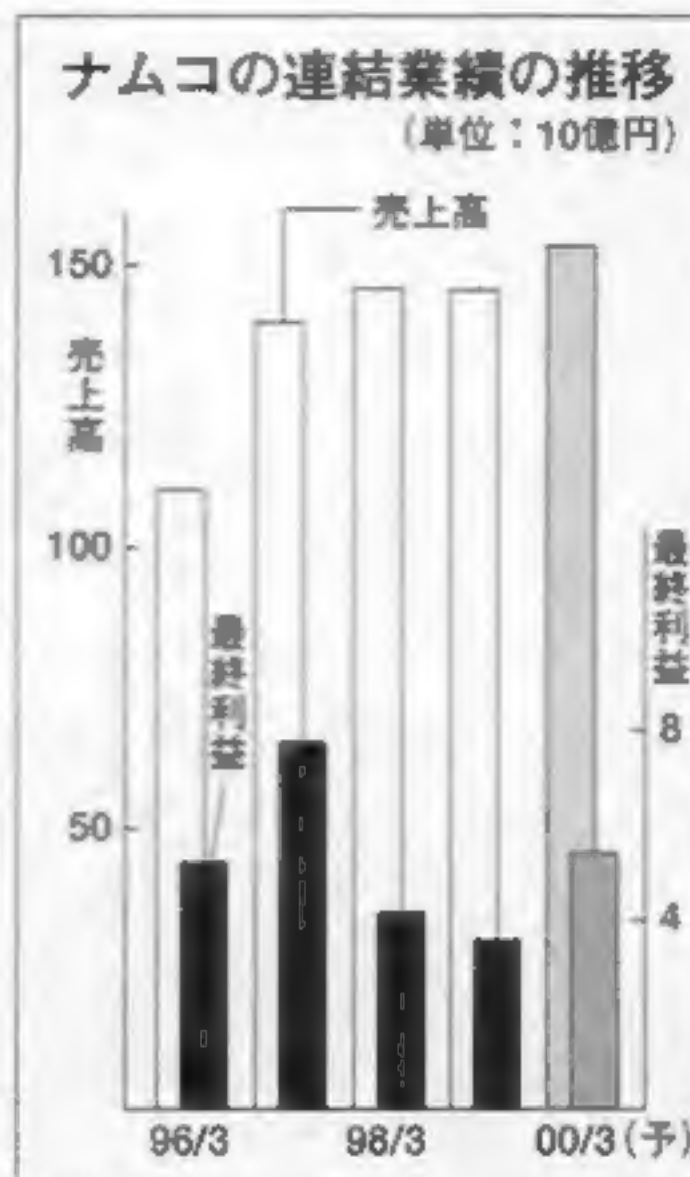
業務用では「SFゼロ3」、「SF・EX2」

国内ゲーム場では苦戦

(株)シグマ(本社東京、真鍋勝社長)は五月二十日に前期単独決算を、二十六日に同連結決算を発表。減収減益となった。

表　減収減益となった

	九九年三月期(単独)
売上高	は前年比三・〇%減の二百三十億四千四百万円、经常利益は六・〇%減の九億六千八百四十万円、当期利益は六九・六%減の一億七千万円。
部門別売上高	は、オペレーション収入が五・〇%減の百十七億七千万円(うちメダルゲームは八六・七%減の八十一億五千六百四十六万)、業務用販売が四・六%増の五十一億四千四百万円(うち他社商品は二一・八%増の七億四千四百万円)。売上高構成比は、オペレーション収入七七・六%、自社製品一九・一%、他社製品三・二%。
輸出	は自社製品が一三九・五%増の十七億二千九百万円、他社商品が二・一%増の一億二千九百万円で計十八億三千四百万円。輸出比率は前年の三・四



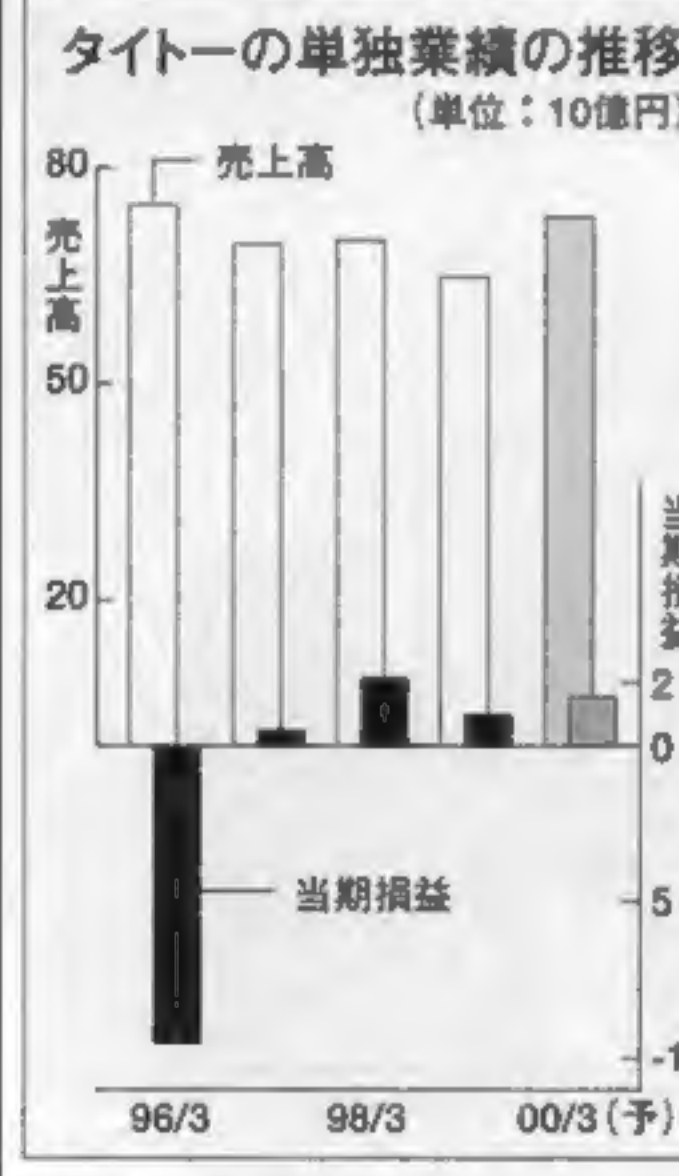
三二・六%減の四億四千七百円、家庭用ゲームソフトが五三・三%増の二千万円、その他が一七・五%増の四億四千九百万円。輸入を合わせると五・七%増の八億八千六百万円で、輸出比率は前年の一・二%から一・四%になった。

売上高構成比は、オペレーション収入七二・六%、業務用AM機一二・六%、業務用カラオケ二・六%、家庭用ゲームソフト九・九%、マルチメディアO・七%、その他二・一%。

オペレーション部門では、SCや映画館など異業種との複合化を進め、またボウリング場などの運営も手がけた。「タイトーアミューズメントシティ小田原」、「セイタイ小田原」、「セイタイ・鯖江」など成果を上げたが、中小の既存店の活性化に苦戦した。業務用カラオケのレンタルは後退した。

販売部門のうち業務用AM機は「パトルギア」など支持されたが、オペレーターへの購買力低下で苦戦した。家庭用ゲームソフトでは、PS用「電車でGO」が百万枚を達成した。「同2」は発売が三月にずれ込んでおり、今期で貢献する。

業務用カラオケとマルチメディアは、撤退に苦戦した。前者は景気後退の影響が強く、後者では



減の一億三千九百万円、通期では売上高七十五億円の十八億円で、全体減の二四・二％増利、經常利益二億円、当期利益一億二千円と、二・一％、アジア二・二億五千三百万円、増収増益を見込んでいゝ。一％など

の計十四億三千三百円、連結子会社二社（前年二〇〇〇年三月期は連同を含む九九年三月期売上高八十億円、經常利益三千万円、最終利益一億五千万円と増収増益を予想している。

輸出比率は前年の七・一％から二・六％へ急減の一〇・〇％減の七十億円の計十四億三千三百円、連結子会社二社（前年二〇〇〇年三月期は連同を含む九九年三月期売上高八十億円、經常利益三千万円、最終利益一億五千万円と増収増益を予想している。

業務用では「V」を七千五百万円、経常損失

ジェルズオブ・フアンタ
 ギャブが六十万枚外で、
 PS用ソフトが内外で売
 れた。
 オペレーション部門で
 は、異業種との大型複合
 施設「ワンダーシティ」
 を埼玉県岩槻市、東京都
 調布市、埼玉県与野市、
 札幌で出店、計八店とな
 った。商業施設のキーテ
 ナントとなる「ワンダー
 パーク」は、横浜市港北
 区磯子区築紫野、富士
 山県宇部市で出店、計
 営業することになった。
 期末は直営四百六十三店、
 レベニューシェア百九十九
 か所、チームパーク二
 か所となっている。
 二〇〇〇年三学期につ
 いて、業務用では利益確
 保に最重点を置くシステ
 ムを構築、家庭用ではハ
 ードウェアの多様化に伴
 う選択を慎重に、収益
 性を改善、オペレーシ
 ン部門でも投資採算性を
 追うとしている。これに
 伴い、執行役員制を導入

米国での低価格ソフト効奏

米国の低価格ソフト効奏

柳ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は五月二十四日、前期決算（単独、連結とも）を発表。税金還付でかろうじて黒字に

事業別売上高は、業務用機器販売が前年比二二・〇％減の二百五十九販売が六一・八％増の三百九十四億三千三百万円、オ

の売上高は前年比六・七

部門別売上高は、業

タイターの単独業績の推移
(単位: 10億円)

期	売上高 (10億円)	当期損益 (10億円)
96/3	75	-8
98/3	65	1
00/3 (予)	70	1

売上高

当期損益

96/3 98/3 00/3 (予)

タイターは、カラオケ以外の通信サービスが浸透していない。二〇〇〇年三ヶ月期では、直営店でのファーストブリード店増設、業務用AM機では「タイゲーム」開発、「タイターGネット」システムでの普及、家庭用では「PS2」用ソフト開発に向けた感勢強化を進めている。

九月中旬期の売上高は、三百四十八億円、経常利益は十五億円、中間利益は七億円を予想。通期の売上高は七百三十億円、経常利益は三十億円、中間利益は十五億円と増収増益を見込んでいる。なお、研究開発費に関わる新会計基準を採用したため、従来の方式に比べ経常利益が十二億円多く計算される予定。

用が二〇・八%減の増、二家庭用が四四八億円、アクアリウム三五・五%減の二億五百万円、オペレション収入が二・四%減八億八千七百万円、売上高構成比は、業務用四二・八%、家庭用三六・〇%、アクアリウム三・八%オペレーション収入一二・四%となっている。

輸出は業務用が九・%減の一億三千九百万の十二億五千三百万円、アクアリウムが三千八百万の計十四億三千三百円。輸出比率は前年の七四・四%から二二・六%へ大幅に伸びた。

業務用では「VJ」

築が最終的に収益性が大幅に改善された。北米では、直営三十三店、レベニエ・シュエ・ア二百二十六カ所ある。欧州では英国マンチエスター、ルトンダ・スペインのマハダホンダで新設。ロンドン中心街にある店を閉鎖し、不動産を売却する。欧州では直営十三店、レベニエ・シュエ・ア十カ所運営、アジアでは、中国・上海と香港の二大拠点で営業を強化し、桂林、大連にも進出した。アジアでの直営は十八店。レベニエ・シュエ・アは二十二カ所。

飲食事業は株式会社リア・ソート・マートに関わるもので、消費不況により厳しい状況が続いている。映画・映像事業はCGアニメ「ゼビウス」の制作など。

二〇〇〇年三月期の連結売上高は千五百三十億円、経常利益は八十七億円、最終利益は五十四億円と増収増益を見込んでいる。

千七百七十一台出荷 十二
億六千二百萬円の実績と
なった。家庭用は米国で
PS用テトリスプラスを
低価格で展開 六十一
万枚出荷して伸びた。ア
クアリウムは輸出が多
くなった。

オペレーション部門で
は景気低迷の影響が著し
い。このため九八年六月
に東池袋店、十月に大久
保店を閉鎖し、計十一店
になった。一店閉鎖に伴
うが二億九千四百万円（前
年十七億八千三百万円）、
当期利益が四千四百万円。前
年は十八億八千万円の損
失となった。連結対象
子会社は、米国のジャレ
コUSA社と水産販売の
（株）ディーシーエー。

事業別売上高は、業務
用が三・九％減の三十
一億三百万円、家庭用が
二七・九％増の二十七億
五千万円、アクセサリー
ムが三・〇％減の三億

う損失を含め、一億二千四百万円を特別損失に計上した。

九二年から六年間に及ぶ米国王会社との移転価格調整があり、その結果、地方税が四億四千五百万円還付されることになり、わずかに利益を出すことになった。

二〇〇三年三期末業績は、中間期で売上高三十七億円、経常利益一億円、中間利益六千万円を予想。通期では売上高七十五億円、経常利益二億円、当期利益、億二千円、増収増益を見込んでいる。

連結子会社二社（前年を含む九九年三期末決算では、売上高が前期比一〇・〇％減の七十億七千五百万円、経常損失

三千万円、オペレーション収入が二・四％減の八億八千七百万円。

営業損益は、業務用が三億五千九百万円の利益、家庭用が四億六千五百万円の利益、アクアリウムが九千六百万円の損失、オペレーションが二億二千三百万円の損失となっている。それぞれの業績説明は単独決算の場合とはほぼ同じ。

海外売上高は五〇・三％増の十八億円で、全体比の二五・四％。うち北米、二二・一％、アジア一・一％など。

二〇〇三年三期末は連結売上高八十億円、経常利益二億八千万円、最終利益一億五千万円と増収増益を予想している。

今期「ネイルモア」など期待

はカブコンに収合併す
るため除かれ、新設のカ
ブコン・ユーロソフト社
に加わった。主な子会社
にカブコン・コインオブ
ス・社、カブプロンがある。
事業別売上高は、業務
用販売レンタルが四八・
〇％減の七十一億七千七
百万円、家庭用販売が二
百八十六・六％減の二百二十四
億八千八百七十七万五千
円、レレシヨシ（映画）が
三十一・五％減の九十一
億三千四百万円、経営利
益は九億六千三百万円、
最終利益は一億六千八百
万と立った。

事業別売上高は、オペ
レーション事業が百七十
八億七千万円、業務用販
売が五十一億六千四百万
円、営業損益はオペレ
ーション事業が三十六億
四千九百万円の利益、業
務用販売が一億九千七百
万円の損失となった。一
二〇〇三年三月の連
結売上高は二百三十六億
九千九百万円、経営利益
は十億六百万円、最終利
益は一億八千六百万円と
思っている。

（株）アトラス本社東京、
原野直也社長は五月二
十一日、前期決算（単独
のみ）を発表。九七年の
株式公開以来初の大幅赤
字となった。連結決算は
六月十一日に発表する予
定。

九九年三ヶ月（単独）
の売上高は前年比五〇・
〇％減の百八十九億七千
〇万円、経営損失は四億六
千七百万円（前年は五十
億二千百万円の利益）、
当期損失は五十八億三千
八百万円（前期は二十九
億四千二百百万円の利益）
だった。

部門別売上高は、業務
用が六七・〇％減の九十九
億五百万円（うち消耗
品などは六七・八％減の
四十九億三千四百万円）、
家庭用が〇・八％減の五
十二億六千四百万円（うち
関連グッズなどは一六
四・八％増の四億六千六
百万円、オペレーション
収入が四七・五％増の三
十二億九千九百万円、ロ
イヤリティ収入が二二・
〇％増の四億九千九百万
円となっている。

売上高構成比は、業務
用五五・二％、家庭用一
七・七％、オペレシヨ
ン収入一七・四％。その
他二・六％。輸出は公
しいない。

業務用では「プリント
倶楽部」シリーズで市場
立て直しを図ったが、下
半期の値崩れで原価割
販売を余儀なくされた。
「パスアームブ」など
新製品もあるが、総じて
低調だった。

家庭用ではPS用を中
心に開発、販売したが、「
サウザンドアームズ」
「サウザンドアームズ」

テクモ、3月期

テクモ（本社東京、
柿原彬人社長）は五月十
四日、前期決算（単独の）
を発表。減収減益とな
った。連結決算は六月
十日発表予定。

九九年三月の売上高
は前年比二五・三％減の
九十四億七千万円、経
常利益は二九・九％減の
十一億百万円、当期利
益は四・六％減の五億八
千四百万円だった。

部門別売上高は、業務
用が五八・六％減の十
億二千百万円（うち他
製品は七八・一％減の五

欧州での家庭用は許諾

億千円、家庭用が三二・七％減の三八八億六千五百円、オペレーション収入が五・〇％増の二十九億七千七百円、ロイヤリティ収入が約七億の二億千円以上。売上高構成比は、業務用一四・九％、家庭用四〇・八％、オペレーション四一・〇％、その他二・三％。

輸出は業務用が五・七％減の一億六千九百万円、家庭用が四九・七％減の二億四千六百万円、イヤリティが約十八倍

を入れたため増収となった。四店（首都圏、中国地方各一、沖縄二）新設、八店（東北一、首都圏三、沖縄四）閉鎖し、五十一店となった。さらに大型店を増やす。

二〇〇三年三期末業績は、中間期で売上高四十八億五千五百万円、経常利益三億五千万円、中間利益一億八千七百万円を予想。通期では売上高百二十億千円、経常利益十二億三千百万円、当期利益六億八千百万円と増収増益を見込んでいる。

25社出展で6月8日に

関西2店目の高槻店開設



ったとのこと。

以上で理事会を終え、引き続きＡＭシヨール委員会の第二回会合が開かれた。この会合で、九九年度予算案、出展案内案、ポスター案などが了承された。ＡＭシヨールの運営方法などは、従来と基本的に同じだが、今年から非会員も出展できることになった。など説明している。

ＪＡＭＭＡはＡＭシヨール出展募集を四月二十八日に開始しており、六月十日に申し込みを締め切るとしている。

ダルゲーム機の台座の高さを通常より十五センチ低くしている。なお地下へはエレベーターを使用する。地下一階にはメダルゲーム機十六台とＴＶゲーム機（基板タイプ）八台を設置し、同フロアのＴＶゲーム機のみメダル三枚で「ゲーム」という方式を採用。メダルは十枚三百円または五十枚千円で貸し出す。なお一、二階はアーケードゲームフロアで、六十六台の機械を設置している。

店目となる同社ロケで、全国では七十四店目。国道百七十一号線沿いのロードサイド店で、飲食施設「びつくりドンキー」との複合型メダルゲーム場「八号営業」となっている。

一階約五百平方メートルのフロアにメダルゲーム機のみ八十九台を設置。「ＧＦ・ＤＥＮ池袋店」と同じポイントカードと「50メダル」（一枚で通常メダル五十枚分）を採用。「ウエスタン」を店舗コンセプトとした内外装でサポーターの造形などを設置している。スタッフ三十名。営業時間は十一時十四時。投資額は公表していないが、年間売上げは九千八百円に値下げすることになった。

「ゲームボーイカラー」は九八年十月に発売。三月まで三百十万台出荷されており、量産効果で値下げすることになった。

二億七千万円を見込んでいた。

任天堂「GB」大幅に値下げ

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は四月二十三日、ハンドヘルドＴＶゲーム機「ゲームボーイカラー」を五月十四日から六千八百円に値下げすると、発表した。従来価格は八千九百円で、約二四％の値下げとなる。

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は四月二十三日、ハンドヘルドＴＶゲーム機「ゲームボーイカラー」を五月十四日から六千八百円に値下げすると、発表した。従来価格は八千九百円で、約二四％の値下げとなる。



褒めたり叱つたりできる

型で加速度を測り、角速度センサー、タッチセンサ^①もある。

大きさは十五・六センチ六・六センチ×二十七・四センチ（尾部含まず）。重量は電池一杯で約一・六キログラム。一杯に充電して約一・五時間動作する。

「アイボ」で動くのは、①、首筋、四肢の足、尻尾。そのオリジナル動作を作成するモーションエディター「AIBOパフォーマーキットERF510」を使つて、ウ

ィンダース・ロバットや、プロگرامミングの専門知識なしに、ロボットの動作を編集できる。その動作データーはRAMに保存される。

「アイボ」はユーザーがうまく、褒めたり叱つたりすることで、性格の異なるロボットとして成長できる。

ソニーではインターネット上のホームページで六月一日から注文を受け付け、日本で三千台、米国で二千五百台まで出荷する。価格は本体が二十

県警は改正風営法を説明

に会員に郵送での投票を求め、五月八日理事会で開票した結果、宿谷英雄氏（㈱大栄商会）が新会長に就任した。なお副会長と監事、各支部長などは六月理事会で決めることになった。

これに伴い事務局が六月一日付で新会長会社内に移転する。所在地などは次のとおり

三重県協・事務局／鈴鹿市磯山三の三の一、㈱大栄商会内、☎(059)38819150。

今年三月にメーカ部門を開鎖。九七年七月に㈱ナオがユウピスに売却された。その後はユウピスが子会社だったが、九八年十月に社名をアビエスに変更した。

今回のアビエス買収に伴い、「遊楽園」を除くユウピスの直営店もアトラスのものになった。マアトラスによると、子会社化しては三十二の直営店を運営している。

社長に松木氏が就任

人を買収

社長に松木氏が就任

社長、松木邦介取締役は
ユウビスの取締役に辞任
している。

アビエスは七四年七月
設立のオペレーター／Ｔ
Ｖゲーム機メーカー、ア
イ・ピー・エム株として
発足し、七九年七月アイ
レム株と改称した。九四

（六月一日）取締役相
談役（取締役）松木邦介
▽社長室長、取締役横
秀幸

▽機構改革①社長室
を新設、②ＣＳ統括を廃
止、③ＡＭ事業部を廃止
し、ＡＭ事業部販売部を
ＡＭ販売部に、ＡＭ事業
部開発部をＡＭ開発部と
改称

（六月二十九日）取締役、
ＡＭ販売部長岩本憲昭▽
同、財務部長小口満夫▽

風宮主の規則

統計でない

まったく触れられていない。未確認情報だが、九八年中「八号営業」関係の行政処分は、許可取り消しが十二件、営業停止が九件、指示処分が百四十三件あったとされる。その多くはいわゆる「カジノ」まわりでない。

見られるか。ほとんどとて来ない。過去十年間に行政処分を受けていないことが「特別風俗営業者」認定の条件なので、軽視できないはずなのだ。

「情報公開」の必要姓はいくら言っても言い足りない。「八号営業」が風俗営業として規制されたい理由も、不明瞭極まりない。

(6月1日) 取締役

信頼と技術で対応します

ANGER 両替機

のメダル貸機とコイン両替機。
デザインの新旭精工オリジナルシリーズ。

MODEL AC-3000T 高額紙幣対応/メダル貸

●AC-3000Tは視認性に優れた大型ドットマトリクス式表示器、1個に10タッチパネルの選択ボタンを装備。メダル出しは1台で同時に払出しますので高速払出しが可能です。タイマー・吸収機能やデータ記憶機能をはじめ、リサイクル式の高額紙幣処理装置を搭載し、約銭用1000円紙幣の補充が少なくて済みメダル貸出し料金の設定範囲は100円から5000円、払出しから600枚までの広い設定範囲が可能。お客様サービスとしてを内蔵。メダル貸出し時にスロットが表示され、当たると一払出します。確率やサービス枚数は任意に設定が可能です。

MODEL AC-4000T 高額紙幣対応/両替機

●AC-4000Tはリサイクル式の高額紙幣対応、紙幣処理装置両替専用機。タイマー付き自動回収機能で設定時間になると、入札機能が終了、メダルや硬貨を回収しますので閉店後の作業が省けます。また、メモリーに受け入れ枚数や払出し枚数のデータもしています。データはバッテリーバックアップされているため、停電

信頼と技術の30

旭精工

ては、民上へ「民上」の規則規定が適用されます。

あらゆる業種のニーズを信

COIN CHANGER



アミューズメントゲーム場など
ゲーム場の雰囲気に合わせて

MODEL AC-1000T
メダル貸・両替機

MODEL AC-2000T 両替機
タイマー式 自動回収機能搭載により、メダルや釣り銭の回収が短時間で完了。見やすい表示と扱いやすい選択ボタンを採用。高性能セレクターと大収納ホッパータンクで約3000枚(100円硬貨)でを収納。新たな利用方法を提案する店舗のニーズに合った両替メダル貸機です。

Asahi Seiko®

◆ 諸君 ◆ 当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがって権利侵害について

お客様各位 ●

弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。
ご注文、お問い合わせは本社営業部までご連絡ください。

COIN CHANGER 币器機

アミューズメントゲーム場などのメダル貸機とコイン両替
ゲーム場の雰囲気にならせたデザインの加糖「オリジー」

MODEL AC-3000T 高額紙幣対応/メダル貸・両替機

●AC-3000Tは視認性に優れた大型TFTディスプレイ表示装置を2個使用し、1個にはタッチパネルの選択ボタンを装備。メダル払出しはタッチパネルで同時に払出ししますので高速払出しが可能です。タイマー付き自動回収機能を搭載し、リサイクル式の高額紙幣対応、紙幣処理装置をデータ記録用、約1000円紙幣の補充が不要です。また、メダル貸し出し料金の設定範囲は100円から5000円、払出し枚数は1枚から600枚までの広い設定範囲が可能。お客様サービスとして当社の機能を内蔵。メダル貸し出し時にフラッシュが表示され、設定されたサービス枚数を消費します。確率サービスは枚数は任意に設定が可能です。

MODEL AC-4000T 高額紙幣対応/両替機

●AC-4000Tはリサイクル式の高額紙幣対応、紙幣処理装置を搭載した両替専用機。タイマー付き自動回収機能が設定時間になると、作業・メダル貸し出し機能が終了。メダルと硬貨を取り返すので閉店後の作業がスムーズです。また、メモリーに入力された枚数や払出しデータのデータを記憶しています。データはタッチパネルで操作されているため、停電などによる

信託と技術のふれあい

旭精工株式

Asahi Seiko®

お客様各位●
弊社製品は合からでもご注文を賜ります。
ご注文、お問い合わせは本社営業部までご連絡ください。

◆ 謹告 ◆ 当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがって権利侵害について

旭精工株式

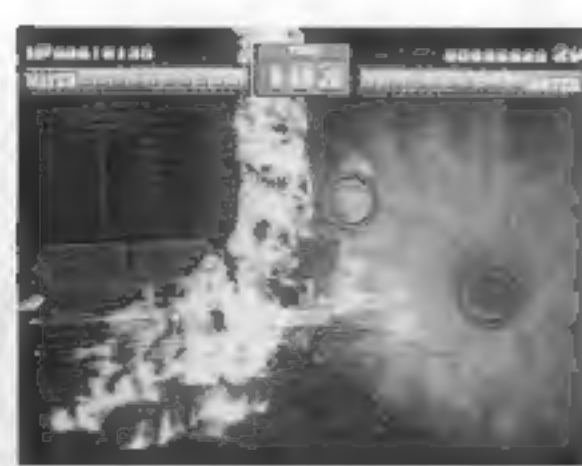
株式会社 本社 ● 〒107 東京都港区南青山2-24-15
PHONE: 03-3401-6181 / FAX: 03-3408-7420
ホームページ <http://www.fsi.co.jp/asahi/>

火災現場で放水ホースを抱え 消防士が火消し

セガ社「ブレイブファイアーファイターズ」



消防士「ブレイブファイアーファイターズ」



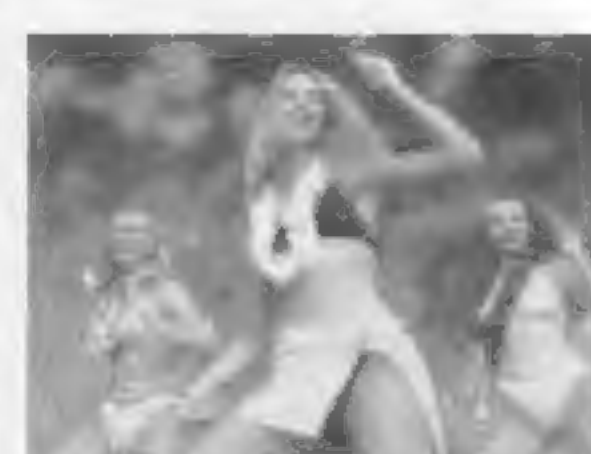
昭一(社長)から、火災の消火作業をテーマとしたCGゲーム機「消防士ブレイブファイアーファイターズ」が六月中旬発売となる。

これはブレイブファイアーファイターズが消防士としてホテルの火災現場に入り、燃え広が

色ボタンを踏む

ジャレコ「ステッピングステージ」

ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)から、足でリズムよくボタンを踏むTVゲーム機「ステッピングステージ」が五月下旬発売となる。



ステッピングステージ



ステッピングステージ

一定以上で上がると、テーマ曲が流れる。モードは三色のボタン

を左右の足で踏み分ける。三段階あり選択できる。

の音を踏んでもよい。音楽はオリジナルの三曲を

含む。難易度が各モードで異なる。価格は百五十万円。

これは「コロコロポッポ」のキャラクターをモチーフにした

3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント(本社東京、

佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

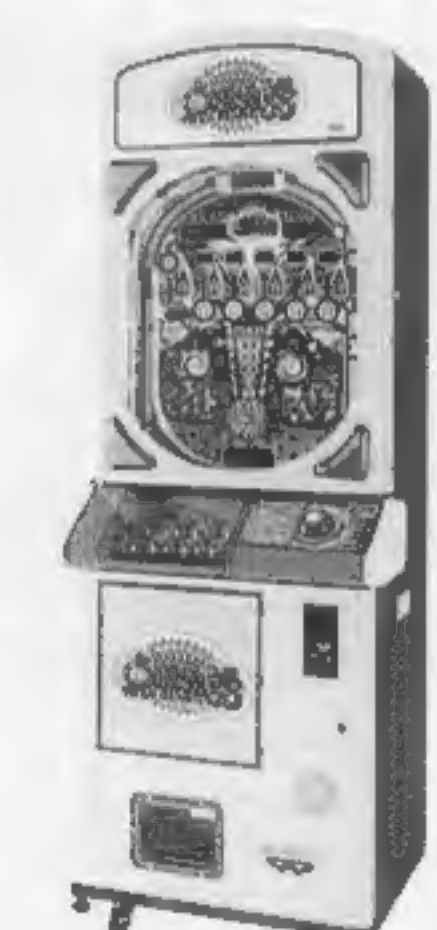
(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

パチンコ式プレイズ機 得点ゲート通過

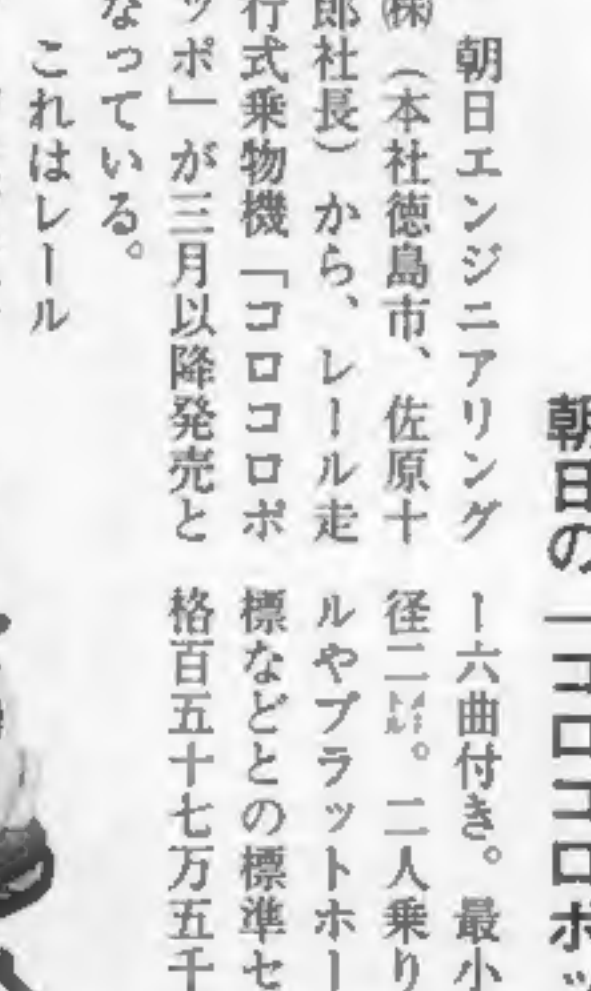
バンプレスト「点取物語」



ジャックポイント点取物語

千葉県松戸市、杉浦幸昌(社長)から、プレイズゲーム機「ジャックポイント点取物語」が四月中旬発売となる。

これはパチンコ式自動ハンドルでボール(ピンポン玉)を小さくしたものを弾き、ゲートを通して得点を重ねていくもの。



コロコロポッポ

2人乗り車で

朝日エンターテインメント「コロコロポッポ」

朝日エンターテインメント(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

「DDR」の邦楽バージョン 小室哲哉の曲で

コナミの「ダンシングステージ」



ダンシングステージ・フィーチャリング・トゥルースディステーション

多彩なアングルのシール機 カメラ位置移動

オムロン「ハイキッシュ」



ハイキッシュ

オムロン(本社京都)から、位置より上へスライドさせることができ、レンズ

を調整できる。これはカメラの高さや角度などを調節したり、

白い部分を飛ばすハイキッシュ調整が可能な機能を搭載しているのが大きな

特徴。カメラの位置は通常のカメラの位置に近い。

オムロン(本社京都)から、位置より上へスライドさせることができ、レンズ

を調整できる。これはカメラの高さや角度などを調節したり、

白い部分を飛ばすハイキッシュ調整が可能な機能を搭載しているのが大きな

特徴。カメラの位置は通常のカメラの位置に近い。

オムロン(本社京都)から、位置より上へスライドさせることができ、レンズ

を調整できる。これはカメラの高さや角度などを調節したり、

白い部分を飛ばすハイキッシュ調整が可能な機能を搭載しているのが大きな

大型景品対応プレイズ機 数字で景品上昇

エイブル「ジャンピングチャンス」



ジャンピングチャンス

エイブル(本社東京、熊谷俊範社長)から、プレイズゲーム機「ジャンピングチャンス」が五月十四

日発売となる。これは止めたLED点滅数字により、景品を乗

せたプレイズが上昇、下降し、最終的に上部まで

上昇すればそれと同じ景品が払い出されるという

仕組みとなっている。これは「DDR」の新曲など小室哲哉プロデュースの九曲とコナミのオリジナル二曲(コナミミ

ュージック)としてリリースされる。ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、ボタンの一つを押すと、

景品を見やすく

大平技研「ヘキサ800」



ヘキサ800

大平技研工業(本社岐阜市、大平雄雄社長)から、プレイズゲーム機「ヘキサ800」が、五月中旬

発売となる。これは「コロコロポッポ」のキャラクターをモチーフにした

3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント(本社東京、

佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅行式乗物機「コロコロポッポ」

が三月以降発売となる。価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

価格は百五十万円。これは「コロコロポッポ」のキャラクター

をモチーフにした3人乗りゲーム機で、朝日エンターテインメント

(本社東京、佐原正三社長)から、レール走車やプラモデル、駅

行式乗物機「コロコロポッポ」が三月以降発売となる。

話題のマシン

話題のマシン

WE ALWAYS HAVE LARGE QUANTITIES USED MACHINES IN STOCK. PLEASE CONTACT US AS SOON AS POSSIBLE.

東名インターと清水インターの間に位置する700坪の再生工場には常時300台以上のゲーム機が展示してあります。10人のエンジニアが整備して出荷致します。

ラスベガス (5日間) 大規模キャンペーン実施中

中古機 どこよりも高く買います。値引きなし! 運賃はママ・トップが持ちます。

どこよりも美しい中古機 売ります。新品同様・完全整備 格安品もあり!

中古ゲーム機
中古基板
中古メダル機

■ご連絡いただければいつでも大型機、基板の在庫表をFAXさせていただきます。 担当 石川・近藤

美しい中古機に再生するSINCE1975 株式会社ママ・トップ

〒420-0804 静岡県竜南1-1-54 (土曜日も営業致しております。)

TEL: 054-248-7700 E-mail: mama-top@po.sphere.ne.jp

FAX: 054-248-5655 http://www.1sphere.jp/mama-top/

<振込先> 清水銀行 静岡支店 大岩支店 普通 0072326 0493454

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

びよびよピンゴ

ボールが入ればヒヨコが飛び出す 75・100円対応カプセルペンダーで

ニューヘキサプレジデント

期待と信頼を凝縮しながら ボールを脱いだ王者の極!!

ニュージャンボツイン

ロケを選ばないコンパクト型で よりスマートにグレードアップ

キャットプレイ

客層に合わせて選べる2種類のペンダー (75円カプセル/キャンディ仕様) 料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能

キッズフラワー

客層に合わせて選べる2種類のペンダー (75円カプセル/キャンディ仕様) 料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能

PIYO PIYO BINGO NEW HEXA PRESIDENT NEW JUMBO TWIN CAT PLAY KIDS FLOWER

YUBIS 株式会社 ユウビス

本社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX. 06-6787-1952

東京営業所 〒110-0016 東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル ☎03-3837-3884 FAX. 03-3837-3887

福岡営業所 〒810-0041 福岡市中央区大名2-3-2 ☎092-713-1083 FAX. 092-717-7223

SEGA

F355 challenge

F355チャレンジ

NAOMI

芸術的で贅沢な
「夢」のマシンを堪能世界を代表するゲームプロデューサー・鈴木裕による
リアルレーシング・シミュレーター登場!!

芸術品ともいわれる真紅のボディに、レース仕様のコンプリート・キットをまとった高貴で美しいレーシング・マシン「フェラーリF355 challenge」。伝統と格式を引き継いで創り出された、5バルブ・ヘッドの秘めたるパワーが醸し出すエグゾースト・ノート。空気をも引き裂きそうに感じさせるスピードと圧倒的なビジュアル。その全てに誰もが魅了される。誰にも遠慮はいらない。自分だけの世界で、この夢のマシンが体験できる。



F355 challengeという車種に限定したゲームに、フェラーリ社が初めてのライセンス供与。

フェラーリ社によるデータ提供等のサポート、また細部にまで及ぶ厳正なるチェックを通し、同社の強力なパートナーシップがこのレーシング・シミュレーターを可能にしました。

数々のトップレーサーの監修を受け、現在考えうる最高水準のリアルな操作感覚を実現。

実際のサーキットでプロ・ドライバーが運転するF355を走らせ、車の挙動、G等のデータを収集。それらのデータを基に、ラップタイム、ステアリング・コントロール等を実際のF355 Challengeに可能な限り近づけており、これまでのドライビング・ゲームとは一線を画します。

コースは実在の人気サーキット5コースを用意。

精密に再現されたコースでは、本物さながらの臨場感を体験することができます。

AI (人工知能) によるアシスト機能搭載。

音声と画面表示によるナビゲーションがついたトレーニング・モードなどを用意。初級者でも楽しみながら運転技術の向上を図ることができます。

レーシング ドライバーを目指す人がサーキットをより正確に覚え
短期間で運転技術が向上するように作られた本格的シミュレーター

F355 challenge

Challenge
amore mio!

F355 challenge™, all associated
logos and the F355 Challenge distinctive
designs are trademarks of Ferrari Idea S.A.



大好評の「職ゲー」シリーズ。

迫りくる炎に勇気を燃やせ!!

消防士
BRAVE FIRE FIGHTERS

消防士 ブレイブ ファイアーファイターズ
今まで3D-CGで表現することの難しかった「炎」と「水」を完全再現!!
プレイヤーは、消防士に扮して火災現場のホタルに向かい、放水で
炎の壁を切り開き、要救助者を救出します。仲間と共に広がり
いく、生き物のような炎と煙、ひたすらリアルに消火活動を体験。
興奮、臨場感、爽快感すべて一度に味わえます。

©1999 SEGA. 1999年6月15日現在 2000年3月31日現在 2000年4月15日現在

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東横谷 2-12-14

札幌支店 札幌市東区南一条 3-2-34
仙台支店 仙台市青葉区中央 2-15-3
九州支店 福岡市南区博多 2-1-1
名古屋支店 名古屋市中区栄 1-1-1

電話 03(5737)7536 (通 内 線 番 号)
電話 03(5737)7541 (A.M. 営業 専用 番号)
電話 03(5737)7544 (FAX) 営業 専用 番号
電話 03(5737)7523 (FAX) センター 専用 番号
電話 03(5737)7528 (FAX) センター 専用 番号
電話 011(841)0948 代
電話 06(6354)5361 代
電話 06(452)6843 代
電話 062(702)3003 代

SEGAエンタープライゼス
AMUSEMENT PRESS, INC.
http://www.sega.co.jp/

英文版業界ニュース

Recession Clouds
Coin-Op Industry

Fiscal year results for the year ended March 31 were announced by many companies on May 21. However, Konami and Sega will not announce their results until the end of May. Introduced below are the results announced so far by major amusement industry companies.

Namco Ltd., Tokyo, posted ¥108,893 million in non-consolidated revenue, up 0.9% over the preceding year, and ¥3,166 million in net income, down 32.0%, for the fiscal year ended March 1999. This was announced on May 21.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥18,618 million, down 9.1% from the preceding year, home videos ¥27,705 million, up 2.7%, arcade operation ¥58,838 million, up 0.2%, and others ¥3,730 million, up 112.7%.

Coin-op exports accounted for ¥5,108 million, down 11.1%, home videos ¥11,654 million, up 23.8%, and others ¥2,611 million, up 65.6%. Exports totaled ¥19,373 million, up 15.8%. The export ratio increased to 17.8% from 15.5%. Namco operates 463 arcades, 2 theme parks, and 1,091 revenue-sharing locations in Japan. Although home videos grew thanks to exports, coin-op games dwindled due to the worldwide recession. Responding to these results, Namco will decrease the number of board directors from 21 to 8.

The consolidated results including 22 (20 in the preceding year) domestic and overseas subsidiaries showed ¥145,516 million in revenue, down 0.2%, and ¥3,566 million in net income, down 14.4%.

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games ac-

counted for ¥25,968 million, down 12.0%, home videos ¥39,433 million, up 16.8%, arcade operation ¥76,228 million, down 2.7%, and restaurants ¥3,886 million, down 5.3%.

The overseas revenue was ¥52,151 million occupying 35.8% of the total (¥50,551 million and 34.7% in the previous year). Namco operates 316 arcades and 226 revenue-sharing locations in North America, 13 arcades and 10 locations in Europe and Israel, and 18 arcades and 22 locations in Asia.

Namco forecasts ¥104,700 million in non-consolidated revenue and ¥3,200 million in net income for the fiscal year to end March 2000. It also forecasts ¥153,000 million in consolidated revenue and ¥5,400 million in final net income.

Taito Corp., Tokyo, posted ¥64,873 million in non-consolidated revenue, down 7.3% from the preceding year, and ¥1,018 million in net income, down a large 53.8%. This was announced on May 11. Taito has closed its US and European subsidiaries, and has not computed the consoli-

dated results from the March 1997 settlement of accounts.

A breakdown of revenue shows that arcade operation income accounted for ¥47,103 million, down 6.7%, coin-op games ¥8,172 million, down 18.4%, coin-op karaoke ¥1,338 million, down 32.6%, home video software ¥6,397 million, up 33.8%, home karaoke ¥473 million, down 67.9%, and others ¥1,388 million, down 30.9%.

Exports totaled ¥886 million, up 5.7%, including ¥417 million of coin-op games, ¥20 million of home videos, and ¥449 million of others. The export ratio slightly increased to 1.4% from 1.2%.

Taito forecasts ¥73,000 million in revenue and ¥1,500 million in net income for the fiscal year to end March 2000.

Capcom Co., Ltd., Osaka, posted ¥30,256 million in non-consolidated revenue, down 35.5% from the preceding year, and ¥1,395 million in net income (vs. ¥13,427 million in net loss in the preceding year). This was announced on May 21.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥4,874 million, down a large 53.5%, home videos ¥16,668 million, down 29.3%, street location income ¥1,494 million, down 26.6%, arcade operation ¥4,434 million, up 7.1%, and others ¥2,784 million, down 58.1%.

Exports totaled ¥7,507 million, down 3.8%. Coin-op exports accounted for ¥1,275 million, down 54.0%, home

videos ¥4,807 million, up 36.6%, and others ¥1,424 million, down 5.6%. The export ratio increased to 24.8% from 16.6%.

The consolidated results including 10 domestic/overseas subsidiaries (same number in the preceding year) showed ¥38,366 million in revenue, down 34.1% from the preceding year, and ¥1,507 million in net income (vs. ¥4,759 million in net loss in the preceding year).

A breakdown of consolidated revenue shows that coin-op games and street location income accounted for ¥7,177 million, down 48.1%, home videos ¥22,450 million, down 28.6%, and others ¥9,147 million, down 31.5%. The overseas revenue was ¥14,402 million occupying 37.5% of the total (vs. ¥17,271 million and 29.7% in last year).

Capcom forecasts ¥36,000 million in non-consolidated revenue and ¥3,450 million in net income for the fiscal year to end March 2000. It also forecasts ¥45,000 million in consolidated revenue and ¥4,550 million in final net income.

Nakayama
Steps Down
From Sega

On May 28, Sega Enterprise, Ltd., Tokyo, officially announced that Hayao Nakayama, vice chairman, will step down and become an honorary advisor. He will remain chairman of Sega's subsidiaries such as Kyokuchi, and Sega Toys. However, in reality, he will take no more part in Sega's management.

At the general membership meeting of JAMMA held on May 18, Nakayama, who is the current president of JAMMA, did not attend. No reason was given for his absence and there was speculation that he would leave Sega in the near future.

Nintendo Announces Next
Generation Home Vid System

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced on May 12 that it will ship the next generation home video system code-named "Dolphin" around the end of 2000 simultaneously across the world. "Nintendo 64", with 20 million hardware units sold, plays second fiddle to Sony's "Play Station" with 50 million. Therefore, it intends to cope with Sony's "Play Station 2" by releasing "Dolphin".

For "Dolphin" Nintendo will adopt the CPU "Gekko", a 400-megahertz custom version of its "Power PC", supplied by International Business Machines Corp. (IBM). The chip will be paired with a special graphic processor designed by ArtX Corp.

Nintendo will also use a DVD drive and DVD-ROM developed by Matsushita Electric Industrial Co., Osaka, as game software media. Nintendo stresses that CD-ROM is easily copied and that unauthorized copies of CD-ROM software are already available in large quantities in Europe and Latin America. Given that DVD-ROM contains powerful anti-counterfeit technology, the danger of counterfeits is thought to be slight.

Yoichi Morishita, president of Matsushita, and Hiroshi Yamauchi, president of Nintendo, explain that they will build the digital network home electronics business with DVD tech-

nology at its core. "Dolphin" is the first step in that direction, and while Nintendo will undertake marketing, the digital platform "X-21" which incorporates the network function will be developed by both companies.

ゲームマシンは郵便振替で
お申し込み下さい

海外 (A・M・E) の購読料は
は 180 ドル となっています。



1999年夏登場

ご購入はお早めに!



スーパーワールド
スタジアム1999

※画面は開発中のものです。
※球団名ならびに選手名は
(社)日本野球機構の同意を得ています。



ジャンピング
グルーヴ



500GP



アングラーキング



ファンシー
リフター
(カトウ製作所製)

メリーボンバー



ファイナル
バロン2



バランスライ

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

本社 〒146-8855 東京都大田区大森2-1-21 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
販売一部 〒146-8856 東京都大田区大森II 2-8-5 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
(名古屋) 〒461-0001 名古屋市中区栄1-2-6 TEL. 052 (862) 3543 (代)
販売二部 (大 阪) 〒564-0063 大阪府吹田市芝田町1-21-26 TEL. 06 (6338) 3511 (代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上車田2-12-24 TEL. 092 (474) 5605 (代)

©1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

ワンダーピエ
インターネットで最新の製品情報をお知らせいたします
<http://www.namco.co.jp/>